

Игровые технологии в преподавании английского языка.

Сафина Светлана Алексеевна
ГБОУ школа №467
Санкт-Петербург.

Каждый учитель, планируя свои уроки, думает не только о том, чтобы ученики успешно усвоили новую лексику и грамматику, но также он стремится создать условия для развития личности каждого ребёнка. Чтобы поддержать интерес детей к английскому языку, учитель должен выбирать те формы, методы и средства обучения, которые замотивируют обучающихся.

В настоящее время английский язык является средством международной коммуникации. Различные сферы деятельности пронизаны международным сотрудничеством, основанном на знании английского языка. Согласно современным стандартам, обучение английскому языку в школе начинается с младшей ступени обучения.

Век информационных технологий наполнен большим количеством легкодоступной информации. Вследствие этого, понижается уровень мотивации к овладению новыми знаниями. Перед учителями английского языка возникла задача: повысить мотивацию учеников к овладению новыми знаниями, что может быть достигнуто за счет применения технологии игр в обучении.

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения, недостаточно освещенным в методике преподавания английского языка, относятся игровые технологии.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению английского языка. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Игра настолько уникальное явление бытия, что она просто не могла не быть использована в различных сферах деятельности человечества, в том числе и в педагогической. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития. Г.К.Селевко отмечает: «В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

Эльконин Д.Б. в своей книге «Психология игры» дает следующее определение игры: «Игра - объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, предоставляющий ребенку возможность ознакомиться с традициями поведения окружающих его людей.» Наиболее приемлемым для нас является определение, данное А. А. Деркачом, учебной называется игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную (проблему, проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели.

Из раскрытия понятия игры можно выделить ряд общих положений:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.
2. Игра для детей есть самая свободная форма их деятельности, которая осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.
3. Игра - первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления учащихся.
4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.
5. Игра - свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.
6. Игра - главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Игра - мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка. Использование игры и умение создавать речевые ситуации вызывают у обучающихся готовность, желание играть и общаться. Итак. Мы можем сделать вывод, что игра не имеет единственного точного определения. Разные ученые по-своему определяют ее. Но, очевидно, что любая игра предполагает определенную цель, знание правил, а также элемент удовольствия. Учебная игра- это особо организованное задание, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Положительным является тот факт, что при этом ученик говорит на иностранном языке, следовательно, игровой метод таит в себе большие обучающие возможности. Игра для учащихся - это, прежде всего, увлекательное занятие.

Игра на уроке способствует выполнению важных методических задач:

- Создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
- Обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- Тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта;

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

1. Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии внеучебных умений и навыков.
2. Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; Учащимся вводятся фразы- клише речевого

этикета для импровизации речевого общения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества, как вежливость.

3. Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.

4. Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

5. Релаксационная функция- снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

6. Психологическая функция- состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.

7. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Игры на уроке иностранного языка могут быть очень полезны, но они должны учитывать целый ряд требований:

Быть экономными по времени и направленными на решение определенных учебных задач;

- Быть «управляемыми»; не сбивать заданный ритм учебной работы на уроке и не допускать ситуации, когда игра выходит из-под контроля и срывает все занятие;
- Снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся;
- Оставлять учебный эффект на втором, часто неосознанном плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент;
- Не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным;

Игра требует от каждого учащегося активности, включения в совместную деятельность.

Участники должны получать удовлетворение от сознания того, что они в состоянии общаться на иностранном языке. При этом игра будет желанной и результативной, если ее будут ждать как отдыха и развлечения на фоне трудной и подчас напряженной работы. Следовательно, по времени она не должна занимать большую часть занятия.

Беда в том, что игра часто страдает рыхлостью. Многословием и неэкономичностью.

Легкость и импровизация во время игры- это результат тщательнейшей подготовки. Для того, чтобы учитель мог эффективно управлять игрой, ему самому необходимо знать и четко представлять желаемый результат.

Список литературы:

1. Бабенко Т.А. Технологии игрового обучения. Вестник научных конференций / Т.А. Бабенко. – 2016. № 6– 1 (10). С. 28–29.
2. Волков Б. С. Детская психология развития / Б. С. Волков. – М., 2007. – 576 с.
3. Гладун О.А. Коммуникативное обучение языку посредством взаимодействия на уроке. Теоретические и практические аспекты лингвистики, литературоведения, методики преподавания иностранных языков. / О.А Гладун. – Н. Новгород, 2015. – С. 126–129.
4. Колесникова И.Е. Игры на уроке английского языка. 5 кл.: пособие для учителя / И.Е. Колесникова – Минск 1990 – 112 с.
5. Конокова Т.И. Игровые технологии на уроках английского языка / Т.И. Конокова – Электрон. текстовые дан., 2016. – Режим доступа: <https://infourok.ru/igrovie-tehnologii-na-urokah-angliyskogo-yazika-1465...>, свободный.